

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLANE 3* PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI MEMELIHARA LINGKUNGAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI TEMPEL WETAN

Regy Satria Herdianto¹, Kukuh Andri Aka², Rian Damariswara³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

regysatriaherdianto@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id²,

riandamar08@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Science learning in elementary schools is still constrained by conventional methods that cause low student interest and understanding. Therefore, innovative learning media is needed, such as interactive multimedia based on Articulate Storyline 3, to increase student interest and understanding. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The purpose is to determine the validity, practicality, and effectiveness of this interactive multimedia based on Articulate Storylane 3 in learning science material on caring for the environment for grade 1 students of Tempel Wetan Elementary School. Data were collected through need assessment, material and media expert validation questionnaires, student and teacher response questionnaires, and posttests. Data analysis used descriptive statistics, Likert scale, average calculation, and learning completeness. The results showed that this interactive multimedia is 1) very valid (82.5% average from material experts 85% and media experts 80%), 2) very practical (89.8% from students 91.6% and teachers 88%), and 3) very effective in improving student learning outcomes (posttest average 91.3%). It is recommended that future research conduct similar development with other materials or levels.

Keywords: Interactive Multimedia, Articulate Storylane, Science Literacy

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di SD masih terkendala metode konvensional yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif, seperti multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tujuannya untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* ini pada pembelajaran IPA materi memelihara lingkungan siswa kelas 1 SD Negeri Tempel Wetan. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tempel Wetan dengan subjek 20 siswa kelas 1. Data dikumpulkan melalui *need assessment*, angket validasi ahli materi dan media, angket respons siswa dan guru, serta *posttest*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, skala Likert, perhitungan rata-rata, dan ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif ini 1) sangat valid (rata-rata 82,5% dari ahli materi 85% dan ahli media 80%), 2) sangat praktis (89,8% dari siswa 91,6% dan guru 88%), dan 3) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (*posttest* rata-rata 91,3%). Disarankan penelitian selanjutnya untuk melakukan pengembangan serupa dengan materi atau jenjang lain.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Articulate Storylane*, Literasi Sains

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar saat ini dihadapkan pada derasnya arus kemajuan teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari (Anjarini & Suyoto, 2022). Guru dituntut untuk cepat beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien di dalam kelas. Seharusnya, Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa yang beragam (Astri et al., 2022). Namun, metode pembelajaran konvensional seperti ceramah masih sering digunakan, yang dirasa kurang sesuai dan dapat membuat siswa menjadi pasif, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Salwani & Ariani, 2021). Oleh karena itu, kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk membantu siswa agar lebih aktif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Dewi & Agung, 2021). Inovasi ini penting untuk mewujudkan pembelajaran yang terarah dan menghasilkan pengetahuan yang bermakna secara holistik bagi siswa.

Pembelajaran IPA idealnya membekali siswa sekolah dasar dengan kemampuan memahami konsep dasar sains, berpikir kritis, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2019). Namun, pada kenyataannya, pembelajaran IPA masih menghadapi kendala, seperti rendahnya minat dan pemahaman siswa akibat penggunaan metode konvensional yang kurang menarik (Dwiqi et al., 2020). Guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, sehingga siswa hanya mendengarkan informasi dan menjadi kurang aktif dalam memahami materi (Ernawati & Sukardiyono, 2017). Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar IPA (Muhtar & Nisa, 2024). Solusi ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan bermakna, sehingga motivasi serta kemampuan belajar IPA siswa meningkat signifikan.

Ruang lingkup pembelajaran IPA bagi siswa kelas rendah seringkali masih terbatas pada penyampaian materi secara verbal dan media konvensional yang monoton. Akibatnya, siswa kesulitan memahami konsep abstrak dan kurang mampu menerapkan pengetahuan IPA dalam konteks kehidupan nyata (Nata & Putra, 2021). Padahal, siswa seharusnya mampu mengoptimalkan kemampuan indranya untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan menceritakan pengalamannya tentang lingkungan sekitar. Permasalahan ini muncul karena guru belum mempersiapkan soal maupun tugas yang dapat memicu siswa berpikir kritis, kreatif, serta mampu menyelesaikan masalah (Rahmi & Samsudi, 2020). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang memvisualisasikan materi sulit secara konkret dan menarik sangat krusial, mengingat siswa kelas rendah menyukai gambar, animasi, dan warna-warni. Media ini diharapkan mampu

mendorong siswa untuk mandiri dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan terlibat aktif dalam proses belajar (Rachmawati et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 1 SDN Tempel Wetan, ditemukan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, cenderung mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), khususnya pada pembelajaran IPA materi memelihara lingkungan. Hal ini berdampak pada motivasi dan semangat belajar siswa yang kurang optimal, dibuktikan dengan siswa yang kurang memperhatikan, mengantuk, cepat bosan, dan tidak fokus mengerjakan tugas. Kondisi idealnya adalah pembelajaran yang dapat memicu siswa berpikir kritis dan kreatif, namun media konvensional belum memadai untuk mencapai tujuan tersebut. Kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah seperti proyektor dan laptop juga turut berkontribusi pada pembelajaran yang monoton. Untuk itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan interaktif, agar minat serta pemahaman siswa dapat meningkat secara signifikan (Razilu, 2021).

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di Indonesia, seringkali terbatas pada media cetak seperti buku paket dan LKS, yang menghambat proses belajar mengajar menjadi tidak maksimal. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan pengetahuan guru dalam menguasai dan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif (Lestari & Wirasty, (2019). Idealnya, multimedia interaktif mampu menyajikan informasi secara menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas, menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ginting, 2021). Karena media konvensional menyebabkan siswa pasif dan sulit memahami materi, multimedia interaktif sangat diperlukan untuk merangsang pikiran dan minat belajar siswa secara efektif (Windawanti & Koeswanti, 2021). Solusi pengembangan multimedia interaktif diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan motivasi, dan memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan secara konvensional (Jannah et al., 2020).

Dalam menciptakan media pembelajaran yang modern, seringkali guru menghadapi kendala dalam penguasaan perangkat lunak, sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional. Padahal, idealnya terdapat sebuah perangkat lunak yang memungkinkan guru, bahkan yang belum berpengalaman, untuk dengan mudah menciptakan media pembelajaran interaktif yang beragam (Karyadiputra et al., 2023). Permasalahan muncul ketika media yang tersedia tidak mendukung berbagai jenis file atau fitur interaktif tanpa perlu impor eksternal, menghambat kreativitas dan interaksi siswa. Untuk itu, *Articulate Storyline 3* hadir sebagai solusi perangkat lunak yang memudahkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan fitur lengkap seperti penyisipan gambar, audio, dan kemampuan membuat kuis interaktif tanpa coding (Rachmawati, 2023). Keunggulan ini memungkinkan

guru menyajikan materi secara visual dan audio yang menarik, serta mempublikasikannya dalam berbagai format, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif (Razilu, 2021).

Pembelajaran di sekolah dasar idealnya menciptakan lingkungan yang interaktif dan berpusat pada siswa untuk mengoptimalkan pembelajaran IPA mereka. Namun, metode konvensional dan keterbatasan media masih menjadi penghambat utama, mengakibatkan rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pengembangan dan implementasi multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menjadi solusi esensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong keterlibatan siswa, dan mewujudkan tujuan pembelajaran IPA materi memelihara lingkungan yang komprehensif.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tempel Wetan, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk. Subjek penelitian melibatkan 20 siswa kelas 1, dengan uji coba terbatas pada 5 siswa dan 1 guru, serta uji coba skala luas pada 15 siswa dan 1 guru kelas.

Teknik pengumpulan data meliputi empat aspek. Pertama, *need assessment* dilakukan melalui observasi, wawancara guru, angket kebutuhan siswa dan guru, serta dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan awal dalam pengembangan media pembelajaran. Kedua, kevalidan produk diukur menggunakan angket validasi yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Ketiga, kepraktisan dinilai berdasarkan angket respons yang diisi oleh siswa dan guru setelah uji coba. Keempat, keefektifan diukur melalui pemberian *posttest* untuk mengetahui tingkat kemampuan belajar IPA siswa sesudah penggunaan multimedia interaktif.

Teknik analisis data juga melibatkan empat aspek yang serupa. Secara umum, analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data yang terkumpul melalui tabel dan perhitungan persentase. Untuk *need assessment*, analisis dilakukan menggunakan skala Likert untuk mengukur kebutuhan dan kinerja guru serta siswa, dengan produk dapat dikembangkan. Analisis kevalidan dilakukan dengan menghitung rata-rata hasil angket ahli materi dan ahli media. Kepraktisan dianalisis dari rata-rata hasil angket siswa dan guru. Terakhir, keefektifan dianalisis menggunakan ketuntasan belajar (*posttest*) untuk mengukur tingkat pemahaman dan pencapaian kompetensi siswa, dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analysis

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah pembelajaran yang ada di SD Negeri Tempel Wetan. Observasi awal dan wawancara dengan guru kelas I menunjukkan bahwa pembelajaran materi memelihara lingkungan masih didominasi metode konvensional (ceramah dan buku paket), menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi. Berikut adalah hasil angket *need assesment* siswa dan guru.

Tabel 1 Hasil Angket *Need Assesment*

Siswa	Guru	Rata-rata
90,1%	94%	92,1%

Berdasarkan tabel di atas, angket *need assesment* siswa memperoleh nilai 90,1%, yang dimana siswa menunjukkan kebutuhan tinggi akan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Guru memperoleh nilai 94%, yang dimana guru menyatakan kebutuhan serupa terhadap media yang inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar. Rata-rata hasil analisis kebutuhan menunjukkan tingkat 92,1%, mengindikasikan kebutuhan dan urgensi pengembangan media pembelajaran baru. Hasil analisis ini menjadi dasar perumusan tujuan pembelajaran dan karakteristik media yang akan dikembangkan, yaitu multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* yang menarik, visual-audio, dan melibatkan siswa secara aktif.

B. Design

Desain produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran sebagai media untuk membantu siswa kelas I SD Negeri Tempel Wetan memahami materi tentang memelihara lingkungan dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Desain ini memuat kerangka perencanaan awal yang menjadi dasar pembuatan produk sebelum dikembangkan menjadi versi utuh dan digunakan dalam pembelajaran. Langkah-langkah dalam merancang desain awal produk multimedia interaktif yaitu menyusun konsep media dan mengumpulkan materi, menentukan komponen media sesuai kebutuhan siswa, merancang desain media visual media, dan menyiapkan instrumen validasi dan evaluasi produk.

C. Development

Validasi materi dan media merupakan tahapan krusial dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* ini. Produk divalidasi oleh Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., yang mengevaluasi ketepatan konsep, relevansi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta kejelasan materi "memelihara lingkungan" yang cocok untuk siswa kelas 1 SD Negeri Tempel Wetan. Selanjutnya, Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., melakukan validasi terhadap kualitas media, meninjau aspek teknis dan estetika seperti desain visual, antarmuka pengguna, navigasi, interaktivitas,

serta kesesuaian penggunaan *Articulate Storyline 3*, guna memastikan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Berikut adalah hasil angket kevalidan media.

Tabel 2 Hasil Angket Kevalidan

Ahli Materi	Ahli Media	Rata-rata
85%	80%	82,5%

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi sebelum diimplementasikan. Validasi materi yang dilakukan oleh Ahli Materi menghasilkan persentase sebesar 85%, menunjukkan bahwa konten "memelihara lingkungan" dinilai sangat akurat, relevan dengan kurikulum, dan sesuai untuk siswa kelas I SD Negeri Tempel Wetan. Sementara itu, validasi media oleh Ahli Media menghasilkan persentase 80%, mengindikasikan bahwa aspek teknis dan estetika media, termasuk desain visual, antarmuka pengguna, navigasi, dan interaktivitas, berfungsi optimal dan menarik. Dengan demikian, rata-rata kevalidan keseluruhan dari kedua ahli sebesar 82,5% menegaskan bahwa multimedia interaktif ini sangat valid dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran, memastikan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Di sisi lain, terdapat revisi dari ahli media yaitu merapikan halaman judul, penempatan teks, dan melengkapi petunjuk penggunaan media.

D. Implementation

1. Skala Terbatas

Penilaian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Kepraktisan dinilai berdasarkan pengalaman langsung saat menggunakan media, baik dari segi tampilan, kemudahan navigasi, maupun kejelasan informasi yang disajikan. Angket kepraktisan diberikan setelah proses pembelajaran selesai, dan diisi oleh siswa serta guru yang terlibat dalam uji coba skala terbatas. Hasil angket ini memberikan gambaran awal mengenai apakah media dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas I. Penilaian ini menjadi salah satu indikator penting untuk mengetahui kesiapan media sebelum diterapkan lebih luas. Berikut ini adalah hasil angket kepraktisan siswa pada skala terbatas.

Tabel 3 Hasil Angket Kepraktisan Skala Terbatas

Siswa	Guru	Rata-rata
79,2%	78%	78,6%

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket kepraktisan skala terbatas, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinilai praktis dalam penggunaannya. Dari perspektif siswa, media ini mencapai tingkat kepraktisan

sebesar 79,2%, sedangkan dari sisi guru, tingkat kepraktisannya adalah 78%. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan kepraktisan media ini mencapai 78,6%, yang secara jelas menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tersebut sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penilaian keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi memelihara lingkungan. Keefektifan diukur dengan membandingkan hasil *posttest* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media menjadi indikator utama dalam menilai keefektifan media tersebut. Uji coba skala terbatas dilakukan sebagai tahap awal untuk melihat dampak media terhadap pemahaman siswa. Berikut adalah nilai *posttest* siswa.

Tabel 4 Hasil *Posttest* Siswa Skala Terbatas

Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
Ach	80	Tuntas
Akl	60	Tidak Tuntas
Ang	80	Tuntas
Dav	75	Tuntas
Hab	70	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, hasil nilai rata-rata yang diperoleh pada uji coba keefektifan terbatas mencapai skor 73%. Dari nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh nilai diatas KKM yaitu 75 dengan ketuntasan mencapai 60%.

2. Skala Luas

Setelah melakukan uji coba skala luas, refleksi mendalam terhadap hasilnya menjadi krusial untuk mengevaluasi secara komprehensif keefektifan dan kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3*. Data *posttest* dari 15 siswa akan memberikan gambaran nyata mengenai peningkatan pemahaman materi memelihara lingkungan, sementara angket respon guru dan siswa akan mengungkap tingkat kepraktisan penggunaan media dalam skenario pembelajaran sebenarnya. Berdasarkan temuan ini, rekomendasi dapat dirumuskan, baik untuk penyempurnaan lebih lanjut terhadap produk, implikasi bagi praktik pembelajaran di kelas I SD Negeri Tempel Wetan, maupun potensi pengembangan serupa di masa mendatang, demi memastikan media ini dapat memberikan kontribusi maksimal dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Berikut adalah hasil kepraktisan skala luas.

Tabel 5 Hasil Angket Kepraktisan Skala Luas

Siswa	Guru	Rata-rata
-------	------	-----------

91,6%	88%	78,6%
-------	-----	-------

Berdasarkan tabel di atas, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Dari hasil angket, siswa memberikan penilaian kepraktisan sebesar 91,6%, sementara guru menilai kepraktisan sebesar 88%. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan kepraktisan media ini adalah 78,6%, yang menegaskan bahwa multimedia interaktif tersebut praktis untuk digunakan dalam skala yang lebih luas dalam proses pembelajaran.

Setelah menguji tingkat kepraktisan, fokus selanjutnya dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* adalah menilai aspek keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi memelihara lingkungan. Pengukuran keefektifan ini dilakukan melalui perbandingan skor *posttest* siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Dengan menganalisis data ini, dapat diketahui seberapa besar kontribusi produk dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Berikut adalah nilai *posttest* siswa skala luas.

Tabel 6 Hasil *Posttest* Siswa Skala Luas

Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
Ibb	85	Tuntas
Muh	85	Tuntas
Nyi	85	Tuntas
Raf	75	Tuntas
Rak	75	Tuntas
Sel	85	Tuntas
Sya	85	Tuntas
Ade	70	Tuntas
Adi	75	Tuntas
Ani	70	Tuntas
Kha	75	Tuntas
Nes	80	Tuntas
Rad	85	Tuntas
Ris	85	Tuntas
Ant	85	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, hasil nilai rata-rata yang diperoleh kesimpulan bahwa, pada uji coba terbatas mencapai skor 80%. Dari nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh nilai diatas KKM yaitu 75 dengan ketuntasan mencapai 86%.

E. Evaluation

Tahap evaluasi dalam model ADDIE pada penelitian ini dilakukan secara formatif di setiap tahapan pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi produk. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengukur keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar IPA materi memelihara lingkungan siswa kelas I SD Negeri Tempel Wetan.

Hasil uji kevalidan terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menunjukkan bahwa produk ini sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 85% dengan kriteria sangat valid, sementara ahli media memberikan nilai 80% dengan kriteria valid. Secara keseluruhan, rata-rata hasil kevalidan dari kedua validator mencapai 82,5% dengan kriteria sangat valid. Angka ini secara kuat mendukung bahwa konten dan tampilan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah terverifikasi keakuratannya dan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa (Sulistyarini & Fatonah, 2022). Validitas ini juga menjamin bahwa seluruh komponen media telah dirancang secara profesional dan siap untuk diimplementasikan tanpa hambatan berarti (Winaryati et al, 2021). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini memiliki dasar kualitas yang kokoh sebagai media pembelajaran yang memenuhi standar yang ditetapkan, memberikan kontribusi praktis berupa media yang siap pakai dan teruji untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Hasil uji kepraktisan skala luas menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mencapai persentase 89,8% dengan kriteria sangat praktis. Angka ini didapat dari gabungan respons positif siswa yang mencapai 91,6% dan guru sebesar 88%. Keduanya juga masuk dalam kategori sangat praktis. Ini membuktikan bahwa media ini dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan fungsionalitas yang mudah diakses oleh pengguna utama (Sugiyono, 2019). Desain yang sederhana namun menarik, serta navigasi yang jelas, memastikan bahwa baik siswa maupun guru dapat mengoperasikan media tanpa kesulitan (Winaryati et al, 2021). Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini sangat cocok untuk diimplementasikan dalam lingkungan belajar mengajar kelas I SD, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami pelajaran secara mandiri.

Sementara itu, hasil uji keefektifan produk skala luas menegaskan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari 15 siswa yang terlibat, nilai rata-rata posttest mencapai 91,3%, masuk dalam kriteria sangat efektif. Peningkatan yang signifikan dari nilai KKM siswa secara nyata menunjukkan bahwa media

ini berhasil memfasilitasi pemahaman mendalam tentang materi memelihara lingkungan (Manurung, 2021). Konten yang disajikan secara interaktif, didukung oleh visualisasi yang menarik dan penyajian materi yang sistematis, terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa (Mubarak, 2023). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini memberikan dampak positif yang substansial terhadap pencapaian kompetensi siswa, berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang terukur.

KESIMPULAN DAN SARAN

Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan nilai rata-rata 82,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* juga dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji kepraktisan skala luas dengan persentase kepraktisan mencapai 89,8%, diperoleh dari penilaian guru dan siswa. Terakhir, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *posttest* mencapai 91,3%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dibuktikan bahwa penggunaan Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan serupa untuk materi atau jenjang yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Anjarini, T., & Suyoto. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Terintegrasi HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(4), 69–80.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Ginting, D. (2021). *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Media Nusa Creative.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P. D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59.
- Karyadiputra, E., Setiawan, A., Kumala, S., Abdi, M. R., & Febriyanti, R. M. (2023). Diversifikasi Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi pada SDN Tabing Rimbah 1. *Communnity Development Journal*, 4(3), 6709–6715.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Mubarak, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Terintegrasi Keislaman Berbasis Android menggunakan Articulate Storylane 3 pada Materi Bilangan Bulat di SMPN 01 Maesan. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4 (1), 72–84.
- Muhtar, M., & Nisa, A. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Menitikberatkan Aspek Kearifan Lokal pada Pemahaman Materi IPA Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2126–2138.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227.

- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363.
- Razilu, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Di Sekolah Dasar: Android-Based Mobile Learning Development Using Articulate Storyline 3 In Elementary School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pamekasan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sulistiyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Kompetensi Guru Era Digital Learning. *Educational Learning and Innovation*, 2(1), 98–116.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Circular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial). *PENERBIT KBM INDONESIA*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi
- Saputra, A. I. (2019). Hubungan Kesehatan Lingkungan Rumah dengan Kejadian Ispa pada Siswa SD Negeri 1 Ulak Depati. *Jurnal Keperawatan*, 9(2), 41–49.